

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan akan berhasil jika proses pembelajarannya dapat berlangsung secara optimal. Suardi (2018) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Hal ini karena pembelajaran di kelas sejatinya tidak hanya sekedar kegiatan mentransfer ilmu, tetapi lebih dari itu yakni di dalamnya juga terdapat kegiatan mentransfer nilai, pembentukan karakter, serta mengembangkan potensi kognitif, afektif serta psikomotorik peserta didik.

Pendidikan dilakukan melalui proses berpikir manusia tentang diri dan lingkungannya untuk mendapatkan ilmu melalui proses belajar (Irfan, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi sangat pesat sehingga banyak tercipta pembaharuan dalam setiap aspek termasuk pada pembelajaran di sekolah. Seiring dengan banyaknya pembaharuan yang terjadi, permasalahan yang akan dihadapi oleh manusia pun akan semakin kompleks. Oleh karena itu, generasi penerus bangsa diharapkan dapat menghadapi zaman yang membutuhkan pemikiran yang futuristik, kritis dan kreatif. Indonesia membutuhkan generasi yang memiliki daya pikir kritis dan kreatif, salah satu tujuannya yakni untuk dapat memecahkan berbagai permasalahan serta menciptakan suatu kemajuan yang bermanfaat terutama bagi masyarakat Indonesia.

Berbicara mengenai pesatnya perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, Indonesia sekarang telah memasuki era perubahan revolusi industri 4.0 yang berimbas pada perubahan perilaku masyarakat baik itu secara sosial maupun budaya. Salah satu aktifitas yang terdampak yakni proses pembelajaran (Firmansyah, dkk, 2019). Pembelajaran sekarang ini dapat dikatakan lebih baik karena saat ini pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada hasil tetapi juga pada proses. Sejalan dengan Permendikbud No 22 Tahun 2016 yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Tujuan dari perumusan tersebut yaitu supaya peserta didik mampu berkompetisi dan mampu menghadapi hidup di masa mendatang. Hal ini tentu saja dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Namun jika kita melihat secara lebih luas di kancah internasional, prestasi belajar yang menonjol pada pembelajaran sains di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan Negara-negara lain di dunia, hal ini dilihat dari data *The Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menyatakan bahwa peringkat Indonesia di PISA pada tahun 2012 tergolong masih rendah dengan perolehan skor 382 sehingga menjadikan Indonesia berada di peringkat ke 64 dari 65 negara. Pada tahun 2015 Indonesia tetap berada di peringkat 64 dari 72 negara dengan perolehan nilai 403. Selanjutnya data terakhir pada tahun 2018 Indonesia berada pada peringkat ke 74 dari 79 negara yang ikut serta dengan perolehan skor yaitu 396. Dari hasil tiga kali survey tersebut menunjukkan bahwa skor peserta didik Indonesia pada kemampuan sains masih jauh jika dibandingkan dengan negara lain.

Ada beberapa faktor yang melandasi permasalahan pendidikan di Indonesia, salah satunya yakni masih kurang optimalnya pembelajaran di dalam kelas. Di samping itu juga, seperti yang disebutkan oleh Yahya (2017) banyak siswa yang tidak memiliki motivasi untuk berprestasi pada diri siswa hanya sebatas untuk naik kelas saja. Sejalan dengan yang ditemukan oleh Istifaiyah (2018) bahwa para peserta didik enggan dalam memunculkan ide-ide yang baru, peserta didik cenderung hanya mengikuti alur yang dijelaskan guru saja. Temuan lainnya dari Irfandi, Linda dan Erviyenni (2016) menyebutkan bahwa selain dipengaruhi oleh kualitas guru, mutu pembelajaran juga dipengaruhi oleh pemilihan bahan ajar yang konvensional dan kurangnya kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar tersebut.

Bahan ajar akan selalu digunakan dalam setiap disiplin ilmu yang dibelajarkan di sekolah. Salah satu disiplin ilmu yang dibelajarkan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan disiplin ilmu yang

mempelajari tentang gejala alam beserta prosesnya. Pada pembelajaran IPA pun seringkali guru lebih banyak menjelaskan materi ketimbang siswa menggali sendiri materi yang akan dipelajarinya (Murniati, 2010). Hal ini menjadikan pembelajaran IPA kurang optimal karena kurang adanya kebermaknaan yang didapat oleh peserta didik. Irfan (2019) memperkuat hal ini dengan menyatakan salah satu penyebab permasalahan tersebut yakni kurang optimalnya penggunaan media visual maupun audiovisual sehingga kurang dapat menarik perhatian peserta didik dan kurang optimal dalam mengembangkan imajinasi peserta didik. Bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas dan kurang variatif. Persoalan yang muncul lainnya menurut Irfan (2019) adalah guru belum memaksimalkan penggunaan media secara efektif dalam proses pembelajaran apalagi dengan penggunaan multimedia didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, salah satu alternatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan bahan ajar yang diintegrasikan dengan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis media infografis. Taufik (2012) mengungkapkan bahwa infografis merupakan sebuah konsep umum penyajian informasi yang dalam penerapannya didasari oleh kreativitas, keindahan (daya tarik), ketepatan isi dengan ilustrasi, serta keefektifan waktu yang diperlukan dalam menginterpretasikan informasi. Penggunaan infografis telah banyak dilakukan dalam penyajian informasi, dengan menggunakan infografis pesan akan lebih mudah diterima karena infografis dapat menyederhanakan informasi yang sifatnya begitu kompleks menjadi informasi yang dapat dengan mudah dipahami. Infografis juga mampu menarik perhatian berbagai macam kalangan masyarakat. Penerapan informasi dalam bentuk infografis juga memiliki keunggulan karena dapat dengan mudah diingat. Sari (2017) mengatakan bahwa penyampaian informasi secara visual memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan teks, karena manusia dapat jauh lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan infografis dalam menunjang pembelajaran dirasa cocok untuk memecahkan persoalan dalam pembelajaran.

Dalam upaya mencari solusi dalam memecahkan permasalahan pendidikan, peneliti berniat untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa yang tujuannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengadakan penelitian *design and development* dengan judul yaitu ”Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Media Infografis Pada Materi Siklus Air”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka secara umum masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana desain bahan ajar berbasis media infografis dalam pembelajaran IPA. Secara lebih khusus permasalahan tersebut dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain bahan ajar berbasis media infografis pada materi siklus air?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis media infografis pada materi siklus air?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan desain bahan ajar berbasis media infografis dalam pembelajaran IPA. Secara lebih khusus tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui desain bahan ajar berbasis media infografis pada materi siklus air;
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis media infografis pada materi siklus air.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka peneliti berharap dapat memberikan manfaat dari aspek teoritis dan aspek praktis. Berikut manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini sebagai berikut.

1. Aspek Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan bahan ajar yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam Pendidikan IPA, yaitu membuat inovasi pembuatan bahan ajar berbasis media infografis.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah pengalaman langsung tentang pelaksanaan penelitian pengembangan dalam pengaplikasian pembelajaran menggunakan Bahan Ajar berbasis media Infografis.

b. Bagi Guru

Masukan atau referensi bagi para pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dipergunakan dengan harapan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari IPA.

c. Bagi siswa

Mengenalkan bahan ajar yang baru pada peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Secara umum terdapat tiga bagian dalam penulisan skripsi ini yaitu bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, lembar pernyataan tentang keaslian skripsi, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran. Bagian tengah terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan hal-hal dasar yang menjadi awal pelaksanaan penelitian. Terdiri dari beberapa pokok permasalahan, yaitu latar belakang penelitian yang berisi alasan dan sebab peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis infografis. Rumusan masalah dari penelitian yang akan diteliti serta tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan. Pada BAB I terdapat pula manfaat dari penelitian baik teoritis ataupun praktis yang ditujukan bagi peneliti

maupun bagi peneliti selanjutnya, selain itu terdapat struktur organisasi skripsi untuk menjabarkan komponen tiap bab yang ada dalam skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi dilaksanakannya penelitian ini, dilandasi dengan adanya pokok-pokok yang berkaitan dengan penelitian. Bab ini membahas mengenai teori bahan ajar dan teori mengenai infografis. Tujuan dari adanya tinjauan pustaka adalah untuk memudahkan peneliti dan meyakinkan bahwa penelitian yang dilakukan didasarkan pula oleh teori-teori yang didukung dari para ahli.

Bab III Metodologi Penelitian, berisikan mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Design and Development*. Selain itu memuat teknik pengumpulan dan analisis data, instrumen serta prosedur penelitian, menjelaskan atau menguraikan beberapa bagian yang terdiri dari metode dan desain yang akan digunakan peneliti.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisikan temuan beserta pembahasan dari setiap pembelajaran yang dilakukan. Hasil temuan yang dipaparkan dalam skripsi merupakan penyampaian hasil pengolahan data yang bersifat kualitatif. Penyajian hasil temuan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian dan disertai dengan penjelasan yang sesuai dengan kondisi apa adanya.

Bab terakhir yaitu Bab V memuat simpulan dari skripsi, implikasi, dan rekomendasi yang bertujuan untuk mengkonfirmasi dan melaporkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan dari skripsi ini dikemukakan pada bab sebelumnya. Sedangkan implementasi dan rekomendasi merupakan gambaran dari hasil pelaksanaan penelitian, saran dan masukan yang penulis ajukan dengan harapan dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan kedepannya.

Bagian akhir dari penulisan skripsi ini adalah daftar pustaka. Daftar pustaka memuat semua sumber yang menjadi referensi dalam penelitian, serta lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.